

ANALISA VISUAL TOKOH -TOKOH DALAM ANIMASI STUDIO GHIBLI

Henny Hidajat

Dosen Program Studi DKV Universitas Bunda Mulia

Abstract

Studio Ghibli is a famous animation studio based in Japan established in 1985. It is led by Hayao Miyazaki, Isao Takahata and Toshio Suzuki. Their works such as 'Nausicaa of The Valley of The Wind', 'Princess Mononoke', 'My Neighbor Totoro', 'Howl's Moving Castle', 'Spirited Away' consist of interesting characters, not only the main characters but also the supporting ones. Although those stories have different themes, some of the characters had similarity. This article explains about how the animation studio visualize some key characters with some influences of personal inspiration and expression of the pioneers although for general characteristics the visualization mainly similar to classical anime. Some characters that will be covered in this article can be classified as the leading characters and supporting characters both protagonist nor antagonist.

Keywords : animation film /anime, characters, protagonist, antagonist, Ghibli Studio

PENDAHULUAN

Dalam sebuah film cerita tokoh-tokoh pelaku memegang peranan amat penting. Mereka menjalani lakon cerita, baik berupa narasi, dialog maupun aksi tindakan serta ekspresi yang kesemuanya itu pada intinya menyusun jalan cerita. Demikian pula dengan film cerita animasi. Tokoh-tokoh pelaku merangkai alur cerita. Bila dalam film hal ini bergantung pada keahlian sutradara sebagai pengarah serta para pemeran, yaitu aktor dan aktris baik pemeran utama maupun pendukung dalam membawakan perannya masing-masing, maka film animasi bergantung pada keahlian para animator yang menciptakan dan menggambarkan karakter-karakter tersebut. Dalam industri animasi suatu karakter dapat dikerjakan oleh satu tim yang terdiri dari beberapa orang. Tantangannya adalah kemampuan untuk menciptakan setiap karakter baik sifat-sifatnya, cara Bergeraknya serta cara berekspresinya, belum lagi mengisi suaranya, sehingga karakter tersebut dapat mendukung penyampaian cerita maupun keseluruhan atmosfer film, dan tentunya menarik bagi penonton. Bahkan bila film

berhasil, ataupun untuk kepentingan promosi seringkali tokoh-tokoh animasi tersebut dapat dibuat tiga dimensinya berupa *figurine* ataupun *action figure* maupun *merchandise*-nya yang dapat menambah keuntungan bagi pemasaran film. Beberapa film animasi mereguk keuntungan yang jauh lebih besar pada penjualan *merchandise* daripada pada peredaran filmnya sendiri.

Karena animasi diciptakan dengan digambar, maka gaya menggambar dapat mempengaruhi keseluruhan cerita dan film dengan penggambaran atmosfer tertentu. Cara penggambaran tokoh cerita dapat mempertegas atmosfer film, apakah misteri, komedi, drama, horor, dan sebagainya. Hal ini juga tampak jelas terutama pada penggambaran para tokoh cerita, dengan demikian dapat dirasakan tokoh-tokoh yang antagonis maupun protagonis. Kejelasan sangat perlu terutama bagi film dengan target pemirsa anak-anak, dengan asumsi bahwa logika mereka masih sederhana sehingga menonton film bagi mereka adalah mengidentikkan diri dengan para tokohnya dan meniru tindakan para tokoh yang

dominan. Oleh karena itu para tokoh protagonis perlu ditampilkan secara dominan dan di'menangkan' pada akhir cerita agar anak-anak dapat menangkap pesan cerita dengan jelas, bahwa kebaikan akan menang melawan kejahatan sehingga mereka mengidentifikasi diri sebagai tokoh yang melakukan kebaikan dan melawan kejahatan. Pada intinya mereka dapat belajar memahami hidup melalui hal-hal yang dialami maupun dilakukan oleh para tokoh cerita.

Memang kebanyakan film animasi pada awalnya lebih diperuntukkan bagi anak-anak, walaupun di masa kini semakin banyak film dibuat bukan untuk anak-anak saja, bahkan juga bermunculan yang khusus untuk dewasa. Banyak pula film yang sejak lama telah diproduksi bagi anak-anak ternyata setelah diteliti lebih lanjut sebenarnya terlalu 'dewasa' baik secara konten maupun visualisasi untuk pemirsa anak-anak. Dengan demikian dalam membuat film yang dapat dikatakan 'aman' ditonton oleh anak-anak memang bukan perkara mudah. Secara konvensional yang dikatakan aman adalah bila film tersebut dapat dimengerti anak-anak dan tidak memvisualkan kekerasan maupun pornografi. Dalam perkembangannya, film yang mempertontonkan konsep diskriminasi baik ras maupun gender dan lain-lainnya, kekerasan verbal, aksi merokok, dan lain-lain juga patut diwaspadai. Padahal dengan semakin banyak beredarnya film, dan juga jenis-jenis hiburan lain anak-anak masa kini semakin kritis dalam memilih tontonan.

PEMBAHASAN

Studio Ghibli

Studio Ghibli merupakan sebuah studio yang memproduksi anime di Jepang. Perusahaan ini dimulai pada tahun 1985 oleh beberapa orang pelopornya, antara lain

Miyazaki Hayao, Takahata Isao dan Suzuki Toshio¹. Pada masa itu mereka membuat studio sendiri setelah bersama-sama bekerja pada studio film lain. Oleh karena itu film animasi mereka sebenarnya telah dibuat sejak studio Ghibli belum terbentuk, misalnya 'Nausicaa of The Valley of The Wind'(1984). Kebanyakan film yang mereka produksi merupakan film anak-anak, dengan rating mulai dari G, PG hingga PG-13.

Takahata Isao memiliki latar belakang kepercayaan Shintō yang kuat karena lahir dan besar di kota Ise, yang memiliki banyak kuil. Dalam masyarakat Shintō penghargaan terhadap alam adalah bagian dari hidup. Prinsip berdamai dengan alam adalah salah satu sumber rasa estetika yang dijunjung tinggi oleh mereka. Latar belakang kedekatan dengan alam dan perjuangan para tokoh dalam membela kelestarian alam banyak muncul secara jelas dalam film-film Ghibli. Sementara Miyazaki Hayao lahir dan dibesarkan di ibukota Jepang, Tōkyō yang sangat sibuk. Latar belakang usaha keluarganya di bidang penerbangan menginspirasi untuk memasukan beraneka ragam mesin terutama mesin terbang dalam anime-anime produksi Ghibli.

Beberapa film yang telah mereka produksi antara lain 'Horus: Prince of The Sun/ The Little Norse Prince' (1968), 'Panda Kopanda' (1972), Lupin III : The Castle of Cagliostro' (1979), 'Downtown Story' (1981), 'Gōshū The Cellist' (1982), 'Nausicaa The Valley of The Wind' (1984), (film-film ini masih diproduksi saat belum menggunakan nama Studio Ghibli). Setelah menggunakan nama Studio Ghibli diproduksi 'Laputa: Castle in The Sky' (1986), 'The Story of The Yanagawa Canals' (1987), 'Grave of The

¹ Penamaan ditulis menurut cara penulisan bahasa Jepang, yaitu nama keluarga (*family name*) di depan baru nama depan (*given name*)

Fireflies' (1988), 'My Neighbor Totoro' (1988), 'Kiki's Delivery Service' (1989), 'Only Yesterday' (1991), 'Porco Rosso' (1992), 'Ocean Waves' (1993), 'Pom Poko' (1994), 'Whisper of The Heart' (1995), 'Princess Mononoke' (1997), 'My Neighbors The Yamadas' (1999), 'Spirited Away' (2001), 'Cat Returns' (2002), 'Howl's Moving Castle' (2004), 'Tales from Earthsea' (2006), 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008), 'Arietty The Borrower' (2010)².

Ragam Karakter pada Anime Studio Ghibli

Keistimewaan penokohan pada anime Studio Ghibli adalah variasi usia tokohnya yang bervariasi. Umumnya film melibatkan anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Dengan demikian anime-anime produksi Studio Ghibli dapat dinikmati oleh seluruh keluarga. Selain itu penokohan anime Studio Ghibli dapat dibagi menjadi beberapa bagian, seperti :

- Manusia :
anak-anak, remaja, dewasa, lansia
- Hewan :
ikan, mamalia, serangga, burung
- Makhluk jadi-jadian :
antropomorfis, zoomorfis, metamorfosis, hantu dan monster, arwah atau roh
- Benda-benda yang dihidupkan

Dominasi Karakter Anak

Dalam anime produksi Studio Ghibli tokoh yang paling sering menjadi pelaku utama adalah anak-anak ataupun remaja. Penggambaran anak-anak yang menonjol pada anime Studio Ghibli adalah ceria, berani mengambil resiko, penuh rasa ingin tahu, penuh fantasi, lincah, kadang mampu melihat yang tidak dapat dilihat orang dewasa, namun dalam menghadapi

kesukaran penuh kegigihan dan kedewasaan. Dapat dikatakan semua tokoh anak digambarkan sebagai karakter protagonis.

Kebanyakan anak-anak ataupun remaja yang ditampilkan adalah putri. Dengan penggambaran yang juga cenderung indah sehingga muncul pula anggapan bahwa anime mereka cenderung dapat digolongkan sebagai *Shōjo*. Istilah tersebut biasanya dipakai pada komik Jepang, atau yang sering disebut sebagai *manga*, untuk penggolongan pembacanya, yaitu remaja putri. Namun demikian karakteristik kuat para tokoh putri maupun jalan cerita yang digambarkan Studio Ghibli sebenarnya agak kurang sejalan dengan pakem *Shōjo* pada umumnya (Napier, 2001).

Penggambaran anak-anak juga ditampilkan untuk mewakili fantasi, pembebasan diri, keterbukaan menerima berbagai hal dan semangat muda. Gambaran seperti ini dapat ditemui pada tokoh-tokoh : Mei dan Satsuki dalam 'My Neighbor Totoro' (1988), Ponyo dan Sōsuke dalam 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008), Kiki dalam 'Kiki's Delivery Service' (1989), Setsuko dan Seitā dalam 'Grave of The Fireflies' (1988), dan banyak tokoh lagi. Bagi penonton anak-anak tokoh utama yang seusia memudahkan pemahaman dan identifikasi diri, yang sebagai kelanjutannya adalah proses pembelajaran melalui karakter tokoh. Bagi penonton dewasa perannya lebih menjadi semacam avatar untuk dapat kembali menjadi anak-anak dengan hal-hal yang pernah mereka rasakan dan segala kebahagiaannya. Selain itu banyak diperlihatkan pula kekacauan dunia orang dewasa yang dilihat melalui kaca mata anak-anak, seperti dalam film 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008), 'Grave of The Fireflies' (1988), 'Princess Mononoke' (1997), 'Howl's Moving Castle' (2004), 'Tales from Earthsea'

² Judul bahasa Inggris merupakan judul terjemahan yang diberikan dari Studio Ghibli, baik yang terjemahan langsung dari judulnya maupun yang tidak

(2006), 'Laputa: Castle in The Sky' (1986), 'Nausicaa The Valley of The Wind' (1984).

Transformasi Para Tokoh

Dalam cerita digambarkan pula transformasi pada diri karakternya. Perubahan tersebut seringkali diakibatkan hal-hal sederhana, seperti pindah rumah seperti tokoh Mei dan Satsuki yang harus pindah rumah karena orang tuanya pindah dalam film 'My Neighbor Totoro' (1988) sehingga mengawali perjumpaan dengan makhluk Totoro setelah Mei tersesat ke hutan. Chihiro yang juga pindah rumah mengikuti orang tuanya dalam 'Spirited Away' (2001) sehingga akhirnya tersesat menuju alam gaib dan orang tuanya dikutuk menjadi babi, sementara Kiki harus pindah ke dunia manusia untuk proses pendewasaan sebagai penyihir dalam 'Kiki's Delivery Service' (1989).

Proses pendewasaan sendiri membawa transformasi, seperti yang dialami Kiki yang harus bekerja, mengatasi emosi diri dan menjadi lebih bertanggung jawab setelah mengalami kejadian tidak bisa menerbangkan sapunya. Proses pendewasaan juga digambarkan dalam film 'Whisper of The Heart' (1995) ketika Shizuku berusaha keras untuk memiliki pencapaian dalam hidupnya dengan menulis buku walaupun ia masih harus bersekolah dan menjalani ujian. 'Only Yesterday' (1991) merupakan film yang tokoh utamanya wanita dewasa, yaitu Taeko. Namun demikian digambarkan bahwa ketika kembali ke kampung halamannya ia terkesan pada masa kecilnya. Dalam hal ini terjadi transformasi penting yaitu kembali ke kampung halaman dari kota besar tempat tinggalnya dan karakternya ketika ia masih kecil. Senada dengan film ini, tokoh pelajar putra Yutaka dan Taku dalam film 'Ocean Waves' (1993) yang digambarkan mengalami

kejadian-kejadian seperti layaknya remaja seusia, untuk kemudian hal tersebut dikenang beberapa tahun kemudian ketika mereka telah bekerja dan kejadian-kejadian yang mereka alami mereka terima sebagai bagian dari proses pendewasaan.

Transformasi juga terjadi melalui peristiwa besar seperti peperangan. Ada perang yang sungguh terjadi seperti misalnya dalam film 'Grave of The Fireflies' (1988), dimana tokoh Seita dan adiknya Setsuko mengalami transformasi kehidupan besar-besaran setelah terjadi Perang Dunia II dan pengeboman di tempat tinggal mereka, di Kobe. Peperangan yang lebih sering diceritakan adalah yang berada di ataupun melibatkan dunia sihir ataupun fantasi, seperti dalam film 'Princess Mononoke' (1997), 'Howl's Moving Castle' (2004), 'Tales from Earthsea' (2006), 'Laputa: Castle in The Sky' (1986), 'Nausicaa The Valley of The Wind' (1984), 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008), 'Spirited Away' (2001). Peperangan juga terjadi karena transformasi keadaan dalam dunia nyata, seperti yang dialami para rakun yang hutannya harus tergusur oleh perkembangan hunian manusia dalam 'Pom Poko' (1994).

Lebih fantastis lagi, transformasi dapat disebabkan oleh sihir ataupun kutuk, seperti yang dialami tokoh Ashitaka yang terkena racun siluman babi celeng dalam 'Princess Mononoke' (1997), sehingga lengannya terus ditumbuhi sulur merah yang terus menjalar dan terancam kehilangan nyawa. Lain lagi yang dialami Sophie, seorang gadis muda yang dikutuk oleh penyihir menjadi seorang nenek tua dalam film 'Howl's Moving Castle' (2004), dalam film itu pula tokoh Scarecrow sebenarnya adalah seorang pemuda yang dikutuk.

Sementara itu orang tua Chihiro dalam film 'Spirited Away' (2001) harus mengalami nasib terkutuk sehingga berubah

menjadi babi dan terancam disembelih ketika mereka makan dengan rakus di dunia sihir. Saat itu mereka sekeluarga tersesat dalam perjalanan pindah rumah. Perubahan wujud dari manusia menjadi babi juga dialami oleh tokoh Marco dalam film 'Porco Rosso' (1992). Proses ini dapat digolongkan sebagai Zoomorfisme, yaitu ketika sesuatu menjelma menjadi sesuai karakter binatang. Transformasi yang lebih fantastis dialami oleh para rakun dalam 'Pom Poko' (1994). Yang ternyata tanpa disadari oleh kebanyakan rakun mereka sebenarnya mampu berubah wujud menjadi apa saja, bahkan manusia. Hal ini disaksikan oleh para sesepuh mereka ketika para rakun tersebut harus berhadapan dengan manusia yang ingin menggusur hutan mereka. Kemampuan itu harus dipelajari.

Transformasi para rakun ini dapat digolongkan sebagai Antropomorfisme, yaitu penjelmaan binatang menjadi karakter manusia. Tokoh lain yang merupakan penjelmaan binatang menuju karakter manusia adalah Jiji si kucing dalam film 'Kiki's Delivery Service' (1989), Baron seekor musang berpakaian manusia dalam film 'Whisper of The Heart' (1995), Raja Kucing dan rakyatnya dalam film 'Cat Returns' (2002). Bahkan tokoh Baron muncul dalam kedua film tersebut, begitu pula dengan tokoh kucing gemuk yang serupa yaitu Moon dan Muta.

Perubahan wujud karena memiliki kemampuan sihir dialami tokoh seperti Howl yang digambarkan dapat menjelma menjadi burung dalam film 'Howl's Moving Castle' (2004), Haku yang dapat berubah menjadi naga dalam film 'Spirited Away' (2001). Dalam film 'Spirited Away' (2001) transformasi tokoh menjadi sangat unik karena penggambaran penghuni dunia roh yang sangat imajinatif, dimana para tokoh tersebut dapat berubah sesuai sifatnya

sebagai roh halus, contohnya adalah transformasi Yūbaba menjadi burung gagak.

Transformasi yang menarik terjadi pada Ponyo, makhluk berkepala anak perempuan dan bertubuh ikan, yang bertransformasi menjadi anak manusia karena tekadnya yang kuat dan emosi kelelahan akibat tinggal terkungkung dalam kapal selam Fujimoto, untuk kemudian ingin tinggal bersama Setsuko. Walaupun demikian Ponyo selalu digambarkan sebagai makhluk yang riang dan selalu merasa bebas berbuat apa saja, selayaknya anak kecil. Hal ini dapat disaksikan pada film 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008).

Karakter Para Tokoh

Tokoh-tokoh Utama dalam anime Studio Ghibli secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa tipe, misalnya tokoh pahlawan yang dengan gigih membela yang lemah, tokoh yang harus dilindungi, tokoh bijaksana, dan tokoh musuh. Tokoh-tokoh pahlawan digambarkan sangat gigih berjuang dalam mempertahankan kebenaran. Kebanyakan digambarkan secara berpasangan, misalnya Nausicaa dan Asbel yang berjuang untuk alam mereka dalam film 'Nausicaa The Valley of The Wind' (1984), Ashitaka dan Princess Mononoke 'Princess Mononoke' (1997), Chihiro yang dengan gigih berusaha menyelamatkan orang tuanya dengan bantuan Haku 'Spirited Away' (2001), Seita yang gigih melindungi Setsuko adiknya dalam 'Grave of The Fireflies' (1988), Satsuki yang selalu berusaha melindungi adiknya Mei dalam 'My Neighbor Totoro' (1988), Lisa yang berusaha keras melindungi Ponyo dan Sōsuke dalam 'Ponyo on The Cliff by The Sea' (2008), Sophie, yang walaupun lemah lembut mampu dengan tegas meyakinkan Howl untuk menjaga perdamaian dan mengurus segala sesuatunya dengan cermat dalam

'Howl's Moving Castle' (2004), juga Pazu yang berjuang melindungi Sheeta untuk melawan kezaliman Muska dalam 'Laputa: Castle in The Sky' (1986). Ada pula Fio Piccolo gadis mekanik yang memperbaiki pesawat Marco dan akhirnya nekad menjadi co-pilotnya dalam 'Porco Rosso' (1992). Tidak lupa para tokoh rakun, Sokichi dan Gonta yang menjadi rakun paling berani dalam menghadapi manusia dalam 'Pom Poko' (1994).

Gadis-gadis yang digambarkan memiliki sifat gigih antara lain adalah Kiki yang tengah berusaha melewati masa pubertasnya sebagai penyihir dengan harus bekerja dan memiliki rasa tanggung jawab serta kemampuan mengendalikan emosi dalam 'Kiki's Delivery Service' (1989). Selain itu ada Shizuku yang berjuang menyelesaikan cerita karangannya untuk membuktikan pencapaiannya dalam 'Whisper of The Heart' (1995).

Selain itu terdapat tokoh-tokoh bijaksana, kebanyakan adalah wanita tua, seperti misalnya Nenek Kanta yang diserahkan tugas untuk membantu rumah tangga keluarga Mei dan Satsuki dalam 'My Neighbor Totoro' (1988). Nenek Sophie dapat digolongkan wanita tua bijak dalam 'Howl's Moving Castle' (2004). Ada Nenek Oroku yang menjadi tumpuan harapan untuk memberi nasehat kepada para rakun dalam 'Pom Poko' (1994). Osono dan Ursula adalah dua wanita yang berbeda karakter dalam kehidupan Kiki di tempat yang baru namun keduanya mampu membimbing Kiki dalam melalui masa pendewasaannya. Hal ini tergambar dalam 'Kiki's Delivery Service' (1989). Seorang nenek peramal yang bijak menuntun Naushicaa dalam perjuangannya pada 'Nausicaa The Valley of The Wind' (1984). Nishi Shirō adalah pria tua bijaksana dalam film 'Whisper of The Heart' (1995). Ia membimbing cucunya untuk menjadi

pemain dan pembuat biola hingga dapat bersekolah ke Itali. Ia juga membuka toko barang antik yang lalu dikunjungi oleh Shizuku. Dari kakek tersebut Shizuku termotivasi untuk mencapai cita-citanya dan menyadari pula bahwa ia perlu juga menghadapi masa studinya sebelum meraih cita-cita.

Tidak selamanya wanita digambarkan bijaksana. Tokoh-tokoh antagonis dalam film ini beberapa adalah wanita, misalnya Lady Eboshi yang berusaha menguasai hutan untuk pabrik besi dan senjatanya dalam 'Princess Mononoke' (1997) sekalipun pada akhirnya ia berbalik membela yang benar. Yūbaba dalam 'Spirited Away' (2001) merupakan tokoh penguasa tempat pemandian dan seluruh kawasan alam roh tempat Chihiro tersesat. Ia juga yang menguasai nasib para penghuninya, termasuk Chihiro dan orang tuanya. Tokoh Mama Dola dalam 'Laputa: Castle in The Sky' adalah tokoh wanita yang unik karena ia adalah pimpinan perompak pencari harta di udara yang kerjanya membajak pesawat. Anak buahnya adalah anak-anaknya sendiri yang semuanya laki-laki dan takut kepadanya. Witch of Waste adalah penyihir jahat yang digambarkan sebagai seorang nenek dalam 'Howl's Moving Castle' (2004). Namun kemudian ia menjadi tidak berdaya ketika kekacauan perang melanda. Ketika itu ia menjadi lemah dan tergantung pada belas kasihan Sophie dan teman-teman.

Visualisasi Para Tokoh

Visualisasi para tokoh dalam anime Studio Ghibli serupa dengan visualisasi khas animasi Jepang pada umumnya, yaitu mata yang lebar, hidung mencuat atau sempit dan mulut yang kecil. Namun demikian secara khusus dapat dijelaskan hal-hal selanjutnya. Para gadis dan anak-anak yang gigih
















biasanya divisualkan sebagai tegas, berambut pendek dan ekspresi yang berani menghadapi segala sesuatu, memiliki emosi yang menyala. Sementara gadis yang dilindungi umumnya digambarkan sebagai wanita berekspresi lembut dan tenang dengan rambut cenderung panjang. Gambaran yang serupa berlaku pada tokoh ibu dari Ponyo yang berwujud dewi laut dalam ‘Ponyo on The Cliff by The Sea’ (2008), dan ibu dari Mei dan Satsuki yang sedang dirawat di rumah sakit dalam ‘My Neighbor Totoro’ (1988).










Wanita tua yang bijak dengan yang jahat hanya dibedakan dari penggambaran ekspresi saja. Bahkan Nenek Kanta yang baik hati dalam ‘My Neighbor Totoro’ (1988) dan nenek peramal yang baik dalam ‘Nausicaa The Valley of The Wind’ (1984), penggambarannya sangat mirip dengan Yūbaba dalam ‘Spirited Away’ (2001). Dalam hal ini biasanya pakaian para orang tua tersebut digambarkan dengan warna yang cenderung gelap jika dibandingkan dengan pakaian anak-anak ataupun remaja yang biasanya menggunakan warna-warna cerah, kecuali Kiki yang penyihir. Yang agak berbeda penggambarannya adalah Witch of The Waste yang digambarkan sebagai wanita yang tubuhnya terus menggembung dan menggelambir tidak keruan dalam ‘Howl’s Moving Castle’ (2004).

Selain musuh-musuh wanita beberapa tokoh musuh biasanya digambarkan sebagai laki yang berwajah tegas seperti Muska dalam ‘Laputa: Castle in The Sky’ (1986), ataupun para pemburu dalam ‘Princess Mononoke’ (1997), serta Kurotowa komandan musuh pada ‘Nausicaa The Valley of The Wind’ (1984). Tidak selamanya musuh laki-laki digambarkan dengan ekspresi tegas dan angker. Dalam ‘Ponyo on The Cliff by The Sea’ (2008), Fujimoto, sekalipun temperamental digambarkan sebagai laki-laki kurus dengan rambut pirang panjang dan bersikap ragu-ragu. Gambaran seperti itu juga muncul pada tokoh Lord Cob dalam ‘Tales from Earthsea’ (2006), yang berwujud pria semampai dengan anting, rambut panjang dan suara mirip wanita. Namun penyihir tersebut dapat berubah wujud menjadi bermacam-macam hal, seperti lumpur hitam, burung, naga. Gambaran serupa timbul pada tokoh Howl dalam ‘Howl’s Moving Castle’ (2004), yang meskipun bukan tokoh antagonis namun memiliki sikap yang labil dan bersumber pada ketidakinginannya untuk menjadi dewasa dan menghadapi permasalahan. Ia digambarkan sebagai pria kurus lemah lembut walaupun mampu berubah wujud menjadi burung yang perkasa.

Tabel 1. Visualisasi Para Tokoh

		
<p>Nausicaa 'Nausicaa The Valley of The Wind'</p>	<p>Asbel 'Nausicaa The Valley of The Wind'</p>	<p>Nenek peramal 'Nausicaa The Valley of The Wind'</p>

(1984)	(1984)	(1984)
		
Pazu 'Laputa: Castle in The Sky' (1986)	Sheeta 'Laputa: Castle in The Sky' (1986)	Madam Dola 'Laputa: Castle in The Sky' (1986)
		
Seita 'Grave of The Fireflies' (1988)	Setsuko 'Grave of The Fireflies' (1988)	Ibu Satsuki & Mei 'My Neighbor Totoro' (1988)
		
Satsuki 'My Neighbor Totoro' (1988)	Mei 'My Neighbor Totoro' (1988)	Nenek Kanta 'My Neighbor Totoro' (1988)
		
Shizuku 'Wishper of The Heart' (1995)	Shirō Nishi 'Wishper of The Heart' (1995)	Baron 'Wishper of The Heart' (1995)
		
San/ Princess Mononoke	Ashitaka	

'Princess Mononoke' (1997)	'Princess Mononoke' (1997)	Lady Eboshi 'Princess Mononoke' (1997)
		
Chihiro 'Spirited Away' (2001)	Haku 'Spirited Away' (2001)	Yūbaba 'Spirited Away' (2001)
		 Raja
Haru 'Cat Returns' (2002)	Baron 'Cat Returns' (2002)	Kucing 'Cat Returns' (2002)
		
Sophie muda 'Howl's Moving Castle' (2004)	Howl 'Howl's Moving Castle' (2004)	Witch of the Waste 'Howl's Moving Castle' (2004)

PENUTUP

Penokohan dalam film-film anime Studio Ghibli dapat digambarkan dalam beberapa jenis, yaitu tokoh pahlawan yang berjuang, tokoh yang dilindung, tokoh jahat dan tokoh bijaksana. Tokoh-tokoh tersebut melibatkan manusia dari berbagai kalangan usia, dan kebanyakan tokoh utamanya adalah anak-anak maupun remaja, terutama putri. Tidak hanya tokoh manusia adapula tokoh yang berwujud binatang, makhluk jadi-jadian, monster, hantu ataupun manusia atau hewan. Masing-masing tokoh dapat mengalami transformasi akibat petualangan dan

peristiwa yang dialami. Ada yang bertransformasi karena memiliki kekuatan gaib, atau karena dikutuk oleh kekuatan gaib, ada pula yang bertransformasi karena hal yang natural seperti perpindahan, pendewasaan diri, ada pula yang bertransformasi karena hal-hal tragis seperti peperangan.

Dalam visualisasinya selain seperti halnya animasi Jepang yang memiliki ciri khas mata besar dan hidung serta mulut kecil, secara khusus tokoh pahlawan digambarkan sangat tegas, bersikap berani, mau menghadapi situasi sesulit apapun dan untuk menarik perhatian penonton

biasanya menggunakan pakaian berwarna cerah, sementara tokoh yang dilindungi biasanya digambarkan lemah lembut, rambut panjang berbusana indah. Sementara itu orang tua kebanyakan berpakaian warna gelap dan digambarkan

sudah renta. Visualisasi tokoh musuh beragam, mulai dari nenek-nenek, lelaki tegas dan bengis, juga laki-laki yang tampak seperti wanita, namun kebanyakan musuh memiliki kemampuan merubah diri menjadi mahluk-mahluk lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, Jerry, 2004, *Animation Art : from Pencil to Pixel, The Illustrated History of Cartoon, Anime and CGI*, Flame Tree Publishing, UK
- Odell, Colin; Le Blanc, Michelle, 2009, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*, Kamera Books, UK
- Napier, Susan J., 2001, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave Macmillan, UK
- Cavallaro, Dani, 2007, *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*, McFarlan & Co., Inc., London
- Clements, Jonathan ; McCarthy, Helen, 2006, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Stone Bridge Press, CA

LITERATUR PENUNJANG

- <http://www.onlineghibli.com/>
- <http://www.studioghibli.net/links.htm>
- <http://www.ghibliworld.com/>

